



CATÁLOGO

CD-ROM



www.karisma.org.co

PREESCOLAR

Mi Mundo y Yo

- Desarrollo perceptivo



Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español e Inglés

Temas a los que atiende: Estimula a l@s niñ@s para el desarrollo de su habilidad perceptiva y su motricidad.

Nivel(es) Educativos: Preescolar

Descripción del Programa: Con ilustraciones a todo color y divertidas animaciones, el programa presenta a l@s niñ@s juegos y ejercicios sobre nociones básicas del cuerpo humano, las plantas, los animales, y los objetos, los ejercita en diferenciar formas, tamaños, colores y familias. Forma parejas de iguales o semejantes, arma rompecabezas, reconoce su entorno.

Taller de Dibujo Creativo - Garabatos



Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español - Inglés - Portugués

Temas a los que atiende: Desarrollo de la coordinación viso - manual, lateralidad, desarrollo de las habilidades comunicativas, lecto - escritura y desarrollo artístico

Nivel(es) Educativos: Preescolar - Básica primaria

Descripción del Programa Es un editor gráfico que presenta las herramientas necesarias para que l@s niñ@s creen, sobre la pantalla del computador, cuentos o ilustraciones, sencillas o complejas, según sea su grado de desarrollo. Entre las herramientas que da el programa están:

Pinceles y lápices para crear líneas, fondos, figuras geométricas y letras, paleta de colores, bancos de dibujos, personajes, paisajes y animaciones.

Este programa permite escribir, imprimir los dibujos e ilustraciones creadas y grabarlas en el computador como un archivo.



IS

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Identificación de figuras geométricas, clasificación por forma, color y tamaño. Números, vocales y abecedario.

Nivel(es) Educativos: Preescolar

Descripción del Programa En Baúl de juegos se utilizan opciones multimediales, como animaciones, ilustraciones a todo color, música, canciones, voces y sonido que mantienen la atención de l@s niñ@s sobre actividades relacionadas con la identificación de figuras geométricas, números, vocales y abecedario.

La opción de impresión permite desarrollar actividades paralelas a la del computador, se pueden imprimir las pantallas para colorear, cortar y pegar.

Vistiendo Muñecas



Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Desarrollo de la creación artística, coordinación viso - manual, lateralidad

Nivel(es) Educativos: Básica primaria

Descripción del Programa Vistiendo muñecas permite diseñar y confeccionar ropa para muñecas. L@s usuari@s del computador se convierten en pequeñ@s diseñador@s, al poder escoger y combinar modelos, colores y texturas, diferentes accesorios y jugar con las herramientas en pantalla y en el mundo real

El programa permite imprimir las pantallas del maniquí, los moldes y las instrucciones para poder realizar los modelos sobre tela.

Canciones Infantiles Tradicionales de América Latina



Serie Escuchando y Cantando canciones

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Desarrollo de habilidades artísticas en relación con la música

Nivel(es) Educativos: Preescolar - Básica primaria

Descripción del Programa Una selección de canciones infantiles tradicionales, bellamente interpretadas. Las canciones se pueden explorar a través de un video, la letra de la canción y su partitura.

Se dan las siguientes opciones Ver y oír los videos de las canciones, leer la letra de la canción y escucharla, ver la partitura y escuchar la canción

En las dos últimas opciones está la opción de quitar la voz, para cantar la canción con el acompañamiento musical a medida que el texto se ilumina (karaoke)

El Arca de Noé



Serie Cuentos para leer y colorear

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español - Inglés - Portugués

Temas a los que atiende: Desarrollo de la lateralidad, ubicación espacial, refuerzo del aprendizaje de la lectura

Nivel(es) Educativos: Preescolar - Primeros años de la básica primaria

Descripción del Programa Es un programa que utiliza el contar una historia, para acercar a los niños al computador, dándoles opciones que estimulan su concentración a la vez que refuerzan el aprendizaje de la lectura.

L@s niñ@s pueden: escuchar la historia completa, página por página o palabra por palabra, colorear la ilustración que aparece en pantalla, armar rompecabezas, crear tarjetas

Durante todo el programa esta activa la opción de imprimir, que permite imprimir la pantalla escogida y utilizarla como material complementario de la actividad en el computador

Los Viajes de Gulliver



Serie Cuentos para leer y colorear

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español - Inglés - Portugués

Temas a los que atiende: Desarrollo de la lateralidad, ubicación espacial, refuerzo del aprendizaje de la lectura

Nivel(es) Educativos: Preescolar - Primeros años de la básica primaria

Descripción del Programa Es un programa que utiliza el contar una historia, para acercar a los niños a la literatura, dándoles opciones que estimulan su concentración a la vez que refuerzan el aprendizaje de la lectura y logran un contacto con el uso del computador.

Los Dioses Mayas



Serie Cuentos para leer y colorear

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español - Inglés - Portugués

Temas a los que atiende: Desarrollo de la lateralidad, ubicación espacial, refuerzo del aprendizaje de la lectura

Nivel(es) Educativos: Preescolar - Primeros años de la básica primaria

Descripción del Programa Es un programa que utiliza el contar una historia, para acercar a los niños a la cultura maya y sus dioses. Refuerza el aprendizaje de la lectura y logran un contacto con el uso del computador.

l@s niñ@s pueden:

- * Escuchar la historia completa, página por página o palabra por palabra
- * Colorear la ilustración que aparece en pantalla
- * Armar rompecabezas
- * Crear tarjetas

Durante todo el programa esta activa la opción de imprimir, que permite imprimir la pantalla escogida y utilizarla como material complementario de la actividad en el computador.

El Renacuajo Paseador



Serie Cuentos para Leer y Colorear

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español - Lengua de Señas

Temas a los que atiende: Desarrollo perceptivo - Educación Artística - Lengua castellana - Recreación - Educación ética y en valores humanos - Tecnología e informática.
Nivel(es) Educativos: Preescolar - Primeros años de la básica primaria

Descripción del Programa incluye la historia de El Renacuajo Paseador de Rafael Pombo, con llamativas ilustraciones, y actividades para acercar a los niños al computador, dándoles opciones que estimulan su concentración, el desarrollo de las habilidades comunicativas, la percepción visual, la lateralidad y refuerzan el aprendizaje de la lectura.

L@s niñ@s pueden: escuchar la historia completa, página por página o palabra por palabra. Incluye versión en Lengua de Señas colombiana, colorear la ilustración que aparece en pantalla, armar rompecabezas, crear tarjetas. Durante todo el programa está activa la opción que permite imprimir la pantalla escogida y utilizarla como material complementario de la actividad en el computador

Incas



Serie Cuentos para leer y colorear

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español - Inglés - Portugués

Temas a los que atiende: Desarrollo de la lateralidad, ubicación espacial, refuerzo del aprendizaje de la lectura, acercamiento a la historia

Nivel(es) Educativos: Preescolar - Primeros años de la básica primaria

Descripción del Programa: Con llamativas ilustraciones permite un acercamiento a la milenaria cultura de los Incas a través del conocimiento de sus antepasados, sus costumbres y su transformación con la conquista de los españoles. Tiene actividades para acercar a los niños al computador, dándoles opciones que estimulan su concentración, el desarrollo de las habilidades comunicativas, la percepción visual, la lateralidad y refuerzan el aprendizaje de la lectura. Cada pantalla, además de la ilustración trae un video que amplía la información sobre la vida en comunidad de la cultura Inca. Permite realizar actividades tales como: escuchar la historia completa, página por página o palabra por palabra, colorear la ilustración que aparece en pantalla, armar rompecabezas, crear tarjetas. Durante todo el programa está activa la

opción que permite imprimir la pantalla escogida y utilizarla como material complementario de la actividad en el computador.

PRIMARIA

Juego con las Matemáticas



Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Busca que l@s niñ@s conceptualicen, aprendan y practiquen las cuatro operaciones matemáticas básicas.

Nivel(es) Educativos: Básica primaria

Descripción del Programa: Con un moderno diseño, de fácil manejo, este programa permite a l@s niñ@s conceptualizar, aprender y practicar las cuatro operaciones básicas: suma, resta, multiplicación y división. El programa consta de tres módulos: aprendo, practico, compito.

Utiliza juegos interactivos, imágenes multicolores, animaciones, sonidos y voces que mantienen la atención de l@s niñ@s, permitiéndoles aprender mientras se divierten.

Las actividades están clasificadas por niveles de dificultad lo que permite ser utilizado por estudiantes con diferentes grados de conocimientos. Cuando hay error en la respuesta, el programa manda a un tutorial.

Cuentos de Siempre



Serie OYENDO Y LEYENDO CUENTOS

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español, Inglés, Portugués

Temas a los que atiende: Percepción auditiva, percepción visual, aprendizaje y práctica de la lectura.

Nivel(es) Educativos: Básica primaria

Descripción del Programa: Utiliza la multimedia para presentar algunos de los clásicos infantiles acompañados de videos y divertidas animaciones que mantienen la atención de l@s niñ@s. El texto se resalta a medida que lee y cuando se hace clic sobre cada palabra, esta se resalta.

Se incluye un glosario de personajes.

Se incluyen los siguientes cuentos: Caperucita roja, Pinocho, La bella durmiente, Pulgarcito, El gato con botas.

Fábulas de Esopo



Serie OYENDO Y LEYENDO CUENTOS

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia

Distribuido por: Fundación Karisma

Idioma: Español, Inglés, Francés, Portugués, Alemán

Temas a los que atiende: Percepción auditiva, percepción visual, práctica de la lectura, lengua castellana e idiomas extranjeros, ilustración de valores.

Nivel(es) Educativos: Básica primaria

Descripción del Programa: Utiliza la multimedia para presentar algunos de las fábulas de Esopo bellamente ilustrados y con divertidas animaciones que mantienen la atención de l@s niñ@s. El texto se resalta a medida que lee y cuando se hace clic sobre cada palabra, esta se resalta.

Contiene un glosario de palabras de uso poco frecuente

Cuentos de Hadas



Serie Hagamos cuentos

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia

Distribuido por: Fundación Karisma

Idiomas: Español, Inglés, Portugués

Temas a los que atiende: Percepción auditiva, percepción visual, práctica de la lecto - escritura, educación artística, lengua castellana e idioma extranjero

Nivel(es) Educativos: Básica primaria

Descripción del Programa: Este programa permite que l@s niñ@s escriban, ilustren y narren sus propios cuentos, que modifiquen el cuento que el programa incluye o que lo lean y escuchen.

Entre las herramientas que da el programa están:

Colores, líneas, fondos, figuras geométricas, bancos de personajes, paisajes, animales, elementos varios y sonidos para usar de fondo para las pantallas.

Este programa permite escribir, imprimir los cuentos y grabarlos en el computador como un archivo.

Tío Tigre y Tío Conejo



Serie Hagamos cuentos multimedia.

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma

Idiomas: Español - Nivel(es) Educativos: Básica primaria

Temas a los que atiende: Percepción auditiva, percepción visual, práctica de la lecto-escritura, desarrollo de las habilidades comunicativas, educación artística y lengua castellana.

Descripción del Programa: Con cuentos de la tradición popular, el tema de Tío Tigre y Tío Conejo son de procedencia africana, KIMERA da a l@s estudiantes una excelente herramienta para el desarrollo de sus habilidades artísticas y comunicativas, al permitir a l@s niñ@s, leer un cuento bellamente ilustrado, modificarlo o realizar uno nuevo, haciendo uso de los recursos gráficos y técnicos que el programa les da.

L@s niñ@s pueden escoger entre leer y escuchar el cuento que el programa incluye, modificarlo y/o escribir ilustrar, narrar y grabar sus propios cuentos, para después verlo dentro del programa al igual que el cuento original.

Entre las herramientas que da el programa están: colores, líneas, fondos, figuras geométricas, bancos de personajes, paisajes, animales, elementos varios y sonidos para usar de fondo para las pantallas.

Este programa permite imprimir cada pantalla del cuento o el cuento completo.

Aladino y la Lámpara Maravillosa



Serie: Hagamos cuentos multimedia.

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma

Idioma: Español - Nivel(es) Educativos: Básica primaria

Temas a los que atiende: Percepción auditiva, percepción visual, práctica de la lecto-escritura, desarrollo de las habilidades comunicativas, educación artística y lengua castellana.

Descripción del Programa: Con uno de los clásicos de la literatura infantil, KIMERA da a l@s estudiantes una excelente herramienta para el desarrollo de sus habilidades artísticas y comunicativas, al permitir a l@s niñ@s, leer un cuento bellamente ilustrado, modificarlo o realizar uno nuevo, haciendo uso de los recursos gráficos y técnicos que el programa les da.

L@s niñ@s pueden escoger entre leer y escuchar el cuento que el programa incluye, modificarlo y/o escribir ilustrar, narrar y grabar sus propios cuentos, para después verlo dentro del programa al igual que el cuento original. Entre las herramientas que da el programa están: colores, líneas, fondos, figuras geométricas, bancos de personajes, paisajes, animales, elementos varios y sonidos para usar de fondo para las pantallas. Este programa permite imprimir cada pantalla del cuento o el cuento completo.

Cuentos Pintados de Rafael Pombo



Serie Versos y Rimas para Leer, Escuchar y Repetir

Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia

Distribuido por: Fundación Karisma

Idioma: Español

Temas a los que atiende: Percepción auditiva, percepción visual, aprendizaje y práctica de la lectura

Nivel(es) Educativos: Básica primaria

Descripción del Programa Es un multimedia que incluye una selección de Cuentos Pintados de Rafael Pombo. Con ellos los niñ@s podrán practicar la lectura, adquirir vocabulario nuevo y ejercitar la memoria. El programa permite: - Seleccionar el cuento escogido. oírlo y ver cada palabra resaltada a medida que se narra el cuento para seguir fácilmente la lectura, leer al ritmo del usuari@ con la ayuda del programa, grabar la voz para registrar el progreso en la lectura y en la memorización del mismo, incluye un glosario para ayudar a captar la lectura.

Incluye los siguientes cuentos:

Cutufato y su Gato - El Niño y la Mariposa El Renacuajo Paseador - La Marrana Peripuesta - La Pobre Viejecita - Las Siete Vidas del Gato - Los Llorones y el Topo - Pastorcita - Simón el Bobito.

Clásicos de la Literatura Infantil



Desarrollado por: Debogar y Cía Ltda.

Distribuido por: Fundación Karisma

Idioma: Español

Temas a los que atiende: Práctica de la lectura, lengua castellana e ilustración de valores.

Nivel(es) Educativos: Educación primaria

Descripción del Programa: Este CD ROM incluye 59 cuentos clásicos de la literatura infantil. Se seleccionaron los cuentos más conocidos de 15 de los autores más representativos de éste género. Este libro electrónico digital permite leer los cuentos, hacer anotaciones sobre ellos, marcar partes, buscar palabras, imprimir, modificar el tamaño de las letras y copiar a otros programas. Contiene además la biografía de cada autor y una explicación sobre el contexto dentro del cual escribió su obra. Escritores: Perrault, Andersen, Hermanos Grimm, Pombo, La Fontaine, Esopo, Samaniego, Martí, Rubén Darío, César Vallejo, Daudet, De Beaumont, Gotthold Ephraim Lessing, O. Henry, Amado Nervo.

BACHILLERATO

Historia interactiva de Colombia



Desarrollado por: Fundación Karisma
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Historia de Colombia

Nivel(es) Educativos: Sexto a noveno

Descripción del Programa

Este programa se puede definir como un ambiente de aprendizaje. Con imágenes, sonidos y videos se presenta un texto de la Historia de Colombia, al que se puede acceder por épocas o por temas, mapas históricos, noticiero de la historia, temas escogidos y actividades lúdicas.

El aspecto más importante es que el aprendizaje se efectúa a través de situaciones que desarrollan las capacidades de análisis, reflexión, síntesis y elaboración.

Para un mejor aprovechamiento del programa como herramienta didáctica, se incluye una Guía de uso para estudiantes, padres y maestros.

Geografía Interactiva de América Latina



Desarrollado por: Debogar & Cia Ltda.
Distribuido por: Fundación Karisma.
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Ciencias Sociales

Nivel(es) Educativos: Sexto a noveno

Descripción del Programa

Este programa busca dar a la comunidad educativa una herramienta para la enseñanza de la geografía de América Latina, a partir de textos, mapas, ilustraciones, fotografías y videos.

Contiene un libro interactivo con información sobre las regiones que conforman Latinoamérica y sobre cada país latinoamericano. Videos con información general. Mapas interactivos que presentan la hidrografía, orografía y división política de la región. Desde cualquiera de las actividades del programa se tiene acceso al libro interactivo.

El ícono de actividades lúdicas permite al usuari@ adentrarse en actividades relacionadas con la evaluación de conocimientos sobre la región.

Cívica Interactiva



Área: Constitución política y democracia, Educación ética y de valores humanos, Educación ambiental, Educación religiosa.

Nivel: Educación básica secundaria

Idioma: Español

Es un programa que se desarrolla alrededor de la constitución Colombiana de 1991 y de otros textos de soporte, como material de apoyo para profesores y estudiantes en el proceso de formación en valores.

Se desarrollan textos como punto de partida para el análisis; presentando diferentes alternativas a problemas relacionados con temas afines como son los derechos fundamentales del hombre y normas de convivencia social, para que l@s usuari@s se cuestionen nuestra realidad y se acerquen al concepto de diversidad.

Ortografía Interactiva



Desarrollado por: Kimera Editorial Ltda

Distribuido por: Fundación Karisma

Idioma: Español

Temas a los que atiende: Lengua Castellana

Nivel(es) Educativos: Sexto a noveno

Descripción del Programa

Ortografía Interactiva pone en manos de padres, madres y maestr@s un poderoso instrumento para lograr dentro del currículo, el dominio de conocimientos y el desarrollo de habilidades en esta disciplina. El dominio de la ortografía, indispensable para la apropiación y buen uso del idioma, es un reto para l@s responsables del proceso educativo y una preocupación de padres, madres y maestr@s en los países de Hispanoamérica.

Las dificultades para el aprendizaje de la ortografía son varias y la enseñanza tradicional basada en la memorización de las reglas ortográficas no ofrece solución a los problemas que enfrentan l@s escolares, tanto en la comprensión de textos, como en la redacción correcta de sus ideas, preparación de proyectos escolares y en el aprendizaje en otras áreas en que se refleja necesariamente el poco dominio de los elementos ortográficos.

Este texto interactivo presenta las principales normas ortográficas del idioma castellano, acompañadas de ejemplos prácticos y de ejercicios relacionados con cada caso. En caso de error en la respuesta, el programa corrige y da retroalimentación.

Incluye un entrenador básico para participar en concursos de ortografía (el computador lee una palabra y el (la) usuari@ deben escribirla, en caso de error el programa corrige).

Lo básico de Excel



Desarrollado por: DEBOGAR Y CIA LTDA
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Tecnología e informática

Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del Programa

Los cursos de Informática en multimedia, enlazan lo mejor de un curso tradicional con los recursos de esta nueva tecnología, permitiendo a l@s usuari@s aprender haciendo.

Usted selecciona las lecciones y temas que desea estudiar, visualiza como es que se realizan las acciones y ejercita los conocimientos obtenidos.

En cada lección se presentan las diferentes tareas y se resumen los pasos que se deben conocer y ejercitar para lograr un objetivo específico.

Garantiza el aprendizaje ya que en caso de error, da retroalimentación y permite practicar hasta estar seguro de dominar el tema de la ejercitación.

Lo básico de Word



Desarrollado por: Debogar y Cia Ltda.
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Tecnología e informática

Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del Programa

Los cursos de informática en multimedia, enlazan lo mejor de un curso tradicional con los recursos de esta nueva tecnología, permitiendo a l@s usuari@s aprender haciendo.

Usted selecciona las lecciones y temas que desea estudiar, visualiza como es que se realizan las acciones y ejercita los conocimientos obtenidos.

En cada lección se presentan las diferentes tareas y se resumen los pasos que se deben conocer y ejercitar para lograr un objetivo específico.

Garantiza el aprendizaje ya que en caso de error, da retroalimentación y permite practicar hasta estar seguro de dominar el tema de la ejercitación.

Lo básico de Internet



Desarrollado por: Debogar y Cia Ltda.
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Tecnología e informática

Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del Programa: Los cursos de informática en multimedia, enlazan lo mejor de un curso tradicional con los recursos de esta nueva tecnología, permitiendo a l@s usuari@s aprender haciendo.

Usted selecciona las lecciones y temas que desea estudiar, visualiza como es que se realizan las acciones y ejercita los conocimientos obtenidos.

En cada lección se presentan las diferentes tareas y se resumen los pasos que se deben conocer y ejercitar para lograr un objetivo específico

Garantiza el aprendizaje ya que en caso de error, da retroalimentación y permite practicar hasta estar seguro de dominar el tema de la ejercitación.

TEXTOS DE REFERENCIA

Diccionario Enciclopédico Multimedia



Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia- Fundación Karisma
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Diccionario enciclopédico escolar.
Nivel(es) Educativos: Básica primaria y media

Descripción del Programa: Es un diccionario enciclopédico con más de 78.000 palabras y más de 15.000 americanismos, complementados con fotografías, videos y/o sonidos elegidos cuidadosamente para complementar la información. Hay versiones para Puerto Rico, México, Venezuela y Colombia.

Contiene: Búsqueda alfabética o por temas - Un anexo por cada país latinoamericano, con una información del país, algunos regionalismos y los personajes más sobresalientes, - Un ayudante de tareas que incluye una ayuda metodológica escolar (normas para la presentación de los trabajos escritos y las principales reglas ortográficas del idioma castellano) - Una selección de efemérides, información detallada sobre la división geográfica, con croquis de los mapas de cada estado, departamento o provincia del país, según la versión del Diccionario que se tenga: Una sección de Países del mundo con información general de cada país, el mapa y sus símbolos patrios. - Una opción de curiosar, para disfrutar de una galería de imágenes, sonidos, videos y animaciones.

El Mundo de la Música



Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Educación artística

Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del Programa

Este es un texto interactivo que puede usarse como herramienta en el desarrollo del contenido del área. El texto guía de conceptos musicales incluye ejemplos musicales sonoros gran variedad de material audiovisual (gráficos, fotos, y videos):

- * Elementos constitutivos de la música
- * Nociones de acústica y cualidades del sonido
- * Introducción a la teoría musical
- * Periodos musicales
- * Biografías
- * Términos

La Sagrada Biblia



Desarrollado por: Fundación Karisma
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Educación religiosa, Historia

Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del Programa: La Sagrada Biblia en CD-ROM complementa la edición tradicional impresa. Utiliza la multimedia para acercar aún más al lector a los textos sagrados.

La consulta de la Sagrada Biblia en CD-ROM, se hace a partir del texto que aparece en pantalla. Se puede pedir a través de un índice, un libro o un capítulo o se puede ir en forma secuencial.

Las ilustraciones de Doré, pueden ser vistas, dentro del texto que ilustran o en forma secuencial en la opción Galería de Imágenes En todo el programa se tiene una opción de impresión.

Permite buscar palabras, copiar, marcar, hacer anotaciones y llevar una historia de la forma como se ha recorrido la sesión.

Incluye: El texto de la Sagrada Biblia de Don Félix Torres Amat, bajo la dirección del P.Luis Alberto Roballo Lozano, Redentorista, con ilustraciones de Doré - Fechas de celebraciones móviles del año litúrgico - Devocionario familiar - Vírgenes de América.

Biblia Infantil



Desarrollado por: Fundación Karisma
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Educación religiosa, Historia
Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del Programa

Esta Biblia Infantil incluye textos seleccionados de la Biblia, acordes con los intereses de los niños, seleccionados bajo la dirección del P. Luis Alberto Roballo Lozano, Redentorista. sobre el texto de Don Félix Torres Amat.

Cuando se selecciona una historia, en la pantalla se despliegan los textos escritos acompañados de una ilustración y se escucha la lectura de los textos. Si el niño lo desea, puede colorear la ilustración o utilizar ésta para preparar una tarjeta.

Constituciones de América Latina



Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Educación ambiental, Constitución política y democracia, educación ética y en valores humanos

Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Actualizaciones: Nueva constitución de la República Bolivariana de Venezuela,

Descripción del Programa

Este es un texto interactivo que incluye:

- * Los textos de las constituciones vigentes en los países de América Latina desde Chile hasta México.
- * Incluye la nueva Constitución de Venezuela.
- * Una introducción a la historia constitucional de Colombia
- * Los textos de las Constituciones de Colombia, anteriores a 1991
- * Jurisprudencia de la corte constitucional

Permite búsqueda de palabras, copia de textos seleccionados e impresión de textos

Solucionario del Álgebra de Baldor



Desarrollado por: ECOE Ediciones y Fundación Karisma
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Prácticas de solución de problemas algebraicos.

Nivel(es) Educativos: Sexto a noveno

Descripción del Programa

Se presenta la solución a todos los ejercicios propuestos por Aurelio Baldor en su libro sobre Álgebra elemental, como una alternativa de estudio y como fuente inagotable de consulta. La gran cantidad de problemas expuestos logra capturar la atención de un gran número de estudiantes, marca una época importante con el desafío de sus planteamientos ya que estimula el apetito numérico de quienes deciden enfrentar tal reto.

Clásicos de la Literatura Juvenil



Desarrollado por: Debogar y Cía Ltda.
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Práctica de la lectura, lengua castellana e ilustración de valores.

Nivel(es) Educativos: Educación bachillerato

Descripción del Programa: Este CD-ROM incluye 16 obras completas de los clásicos de la literatura Juvenil. Este libro electrónico digital recopila obras de 13 de los autores más representativos de éste genero. El programa permite leer los capítulos de cada una de las

obras, hacer anotaciones sobre ellos, marcar, buscar palabras, imprimir, modificar el tamaño de las letras y copiar a otros programas.

Contiene además la biografía de cada autor y una explicación sobre el contexto dentro del cual escribieron su obra.

Antoine de Saint Exupery, Arthur Conan Doyle, Daniel Defoe, Edmundo de Amicis, Emilio Salgari, Herbert George Wells, Horacio Quiroga, Jack London, Johann Rudolf Wiss, Julio Verne, Mark Twain, Nathaniel Hawthorne, Robert Luis Stevenson.

BIOGRAFÍAS

Andrés Bello: su vida, su obra



Desarrollado por: Centro de Estudios Martianos.
Distribuido por: Fundación Karisma.
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Tecnología e informática, Historia, Literatura.
Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del Programa: Este CD ROM busca recuperar la historia y las obras de Andrés Bello, presentando en formato digital su vida, su obra y sus escritos.

Se presenta los textos completos de la mayor parte de sus obras por orden alfabético y por orden cronológico, su poesía, sus obras sobre lingüística, historia, pensamiento político, derecho internacional, valoración crítica y opiniones.

Hay una amplia galería de imágenes gráficas que incluyen grabados, litografías y óleos y se incluye una amplia bibliografía sobre los escritos sobre Andrés Bello.

Bolívar: Su Vida, Su Obra y Sus Escritos.



Desarrollado por: Debogar & Cia Ltda.
Distribuido por: Fundación Karisma.
Idioma: Español

Temas a los que atiende: Tecnología e informática, Historia, Literatura
Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del Programa: Este CD ROM busca reflejar la grandeza de Simón Bolívar, presentando en formato digital su vida, su obra, sus escritos.

Se presenta una selección de su correspondencia y los textos completos de sus discursos y proclamas, clasificados por orden alfabético y por orden cronológico. Se incluyen prácticamente todos los escritos que se conocen de Bolívar

Hay una amplia galería de imágenes gráficas que incluyen grabados, litografías, óleos. De nuevo están incluidas prácticamente todas las imágenes conocidas del Libertador.

Se presenta un recuento de su Campaña Libertadora, acompañada de algunas animaciones y mapas. Esta fue la gran obra de Bolívar, sin demeritar su papel como pensador y como estadista.

Martí: Su vida y su obra.



Desarrollado por: Centro de Estudios Martianos - La Habana, Cuba.

Distribuido por: Fundación Karisma.

Idioma: Español

Temas a los que atiende: Biografía, historia.

Nivel(es) Educativos: Sexto a noveno

Descripción del Programa: Martí, Vida y Obra, es una selección que se propone facilitar al lector un acercamiento mínimo al más universal de los cubanos.

La obra literaria de José Martí Pérez es reconocida, junto a la de Darío, como iniciadora del modernismo en América, y ha sido traducida a varios idiomas. La Guantanamera, tal vez la canción popular cubana más difundida universalmente, toma la letra de sus Versos Sencillos.

Martí dedicó su vida y gran parte de su obra a luchar por la independencia de Cuba y Puerto Rico, últimos vestigios del dominio colonial español en nuestra América. A los 42 años murió en combate luchando por conquistar el sueño bolivariano, de una América independiente.

Este CD ROM que sometemos a su consideración comprende una rigurosa selección de sus escritos de diversos géneros, además de una cronología de su vida y varias semblanzas biográficas. Casi la totalidad de la obra martiana se encuentra digitalizada y disponible en el Centro de Estudios Martianos (amarti@ceniai.inf.cu).

ENTRENADORES

ICFES - Preuniversitario

Preparación para los exámenes:

- De Estado para Ingreso a la Educación Superior
- Validación de Bachillerato Clásico



Desarrollado por: Fundación Karisma

Distribuido por: Fundación Karisma

Idioma: Español

Versión: 2.1 Monousuario

(Hay disponible una versión para servidor ver: www.karisma.org.co/servicios.html)

Temas a los que atiende: Entrenador para la presentación de exámenes de escogencia múltiple estandarizada:

- De Estado para Ingreso a la Educación Superior - Validación de Bachillerato Clásico

Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Esta nueva versión en CD ROM(2005 y más allá) ha sido modificada para facilitar su uso a nivel de instituciones. Incluye los exámenes reales hechos por el ICFES en Marzo de 2003, Septiembre de 2003, Abril, Octubre de 2004y Mayo del 2005. A través del proceso de actualización se podrán descargar de www.kimera.com los nuevos bancos que vayan siendo utilizados y publicados por el ICFES en el futuro.

Objetivos del programa

Los nuevos exámenes aplicados por el ICFES tienen como objetivo tanto el permitir el ingreso a la educación superior y la orientación profesional de los estudiantes, como la autoevaluación y la investigación educativa a nivel de la institución.(Información sobre estos exámenes en (www.icfes.gov.co)

Las nuevas versiones del PREUNIVERSITARIO sirven entonces no solo para entrenar a los estudiantes y lograr un aumento en el puntaje, sino también para disponer de información que permita un diagnóstico de la calidad de la educación y la identificación de factores que la afecten y sobre los cuales se puede actuar.

Para lograr estos dos objetivos el programa guarda los resultados de los exámenes en el disco duro de la máquina respectiva y, en el caso de los resultados individuales permite su consulta en pantalla, para los resultados acumulados estos pueden ser recuperados de allí y analizados posteriormente.

Descripción del Programa

Este programa coloca al estudiante en condiciones similares a las que tendrá en el nuevo examen del ICFES. Esta orientado a lograr un alto desempeño en la misma. Utiliza el computador como una herramienta que plantea preguntas, evalúa la validez de las respuestas, da una calificación y permite el análisis de los resultados. Este análisis se puede hacer tanto por asignatura como por competencias y por referentes conceptuales

El examen real es simulado utilizando el mismo numero, tipo de preguntas y tiempo específico de cada asignatura y sesión. Da además opciones para repasar de acuerdo a los intereses del usuario, pudiendo este escoger por asignatura, por competencias básicas o por referente conceptual.

El programa contenido en este CD-ROM parte de un banco de preguntas que excede el número de las utilizadas por el ICFES, y que se manejan en forma aleatoria. Se tienen preguntas para el núcleo común, distribuidas en once asignaturas, preguntas para la parte de profundización relacionadas con cuatro asignaturas y preguntas del componente interdisciplinario correspondientes a dos campos sobre problemáticas.

Tiene una opción que permite una actualización permanente a través de Internet, mediante la descarga de Bancos de preguntas adicionales.

ToeFl - Trainer

Computer Based ToeFl Trainer



Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Inglés
Versión: 2 (Monousuario)

Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del programa

El Computer ToeFl Trainer está orientado a entrenar al estudiante para lograr un alto puntaje en el nuevo TOEFL CBTT presentado en computador.

Este programa coloca al estudiante en condiciones similares a las que tendrá en el examen real presentando cuatro secciones: Listening, Structure, Reading, Writing, tanto en la opción de práctica como en la opción de simulación del test.

En la opción de repaso le permite entrenarse en el ambiente del examen en computador. La opción de simulación del examen real, le presenta un examen en condiciones similares de tiempo, tipo de pregunta y forma de calificación.

Adicional a esto presenta una completa información sobre el ToeFl, y un suplemento especial para entrenamiento en Gramática.

Michigan - Trainer

Top - Score



Desarrollado por: Waira sistemas de Colombia
Distribuido por: Fundación Karisma
Idioma: Inglés

Temas a los que atiende: Programa de entrenamiento para obtener el máximo puntaje en las pruebas MICHIGAN exigidas por algunas instituciones en Estados Unidos como indicador de

dominio del idioma

Nivel(es) Educativos: Sexto a once

Descripción del Programa: Este programa simula un examen real en un programa interactivo multimedial para preparar las tres partes de que consta el examen. Es además un evaluador de los conocimientos de l@s usuari@s

Consta de tres partes: 1) Introducción 2) Michigan, sección de entrenamiento 3) Interview, se pueden ver y oír tres simulaciones de la entrevista.

El programa permite practicar la pronunciación, mostrando una gráfica comparativa de la pronunciación de un nativo del idioma ingles, con la pronunciación del usuari@.

Colecciones



Los LAB PACK es una colección que ofrece un conjunto de títulos relacionados con un nivel educativo determinado, en una presentación práctica y económica. Cada LAB PACK tiene un total de 10 CDs empacado cada uno en una bandeja de DVD con su correspondiente etiqueta. Las 10 bandejas de DVD están empacadas en una caja de cartón corrugado debidamente identificadas con etiquetas autoadhesivas.

1. LAB PACK - PREESCOLAR

Este paquete incluye los 10 títulos KIMERA más representativos de este nivel. Cubren con actividades lúdicas aspectos relacionados con la prelectura, la lectura, las prematemáticas, el desarrollo perceptivo y el desarrollo artístico, entre otros.

Incluye los siguientes títulos:

- 1 - BAÚL DE JUEGOS - Vocales, números, abecedario y figuras geométricas
- 2 - MI MUNDO Y YO - Desarrollo Perceptivo
- 3 - TALLER DE DIBUJO CREATIVO - Garabatos
- 4 - CANCIONES INFANTILES TRADICIONALES EN AMÉRICA LATINA
- 5 - EL ARCA DE NOÉ - Cuentos para leer y colorear
- 6 - INCAS - Cuentos para leer y colorear
- 7 - DIOSES MAYAS - Cuentos para leer y colorear
- 8 - EL RENACUAJO PASEADOR - Cuentos para leer y colorear
- 9 - LOS VIAJES DE GULLIVER - Cuentos para leer y colorear
- 10 - VISTIENDO MUÑECAS

2. LAB PACK - PRIMARIA

Este paquete incluye los 10 títulos KIMERA más representativos de este nivel. Cubren con actividades lúdicas aspectos relacionados con la lectura, la escritura y la comprensión de lectura, las matemáticas.

Incluye los siguientes títulos:

- 1 - JUEGO CON LAS MATEMÁTICAS - Sumo, Resto, Multiplico y Divido
- 2 - CUENTOS PINTADOS DE RAFAEL POMBO - Cuentos para leer, escuchar y repetir
- 3 - FÁBULAS DE ESOPHO - Cuentos para leer, escuchar
- 4 - CUENTOS DE SIEMPRE - Cuentos para leer, escuchar
- 5 - CUENTOS DE HADAS - Hagamos cuentos
- 6 - TÍO TIGRE Y TÍO CONEJO - Hagamos cuentos
- 7 - ALADINO Y LA LÁMPARA MARAVILLOSA - Hagamos cuentos
- 8 - LA SAGRADA BIBLIA
- 9 - CLÁSICOS DE LA LITERATURA INFANTIL
- 10 - DICCIONARIO ESCOLAR

3. LAB PACK - BACHILLERATO

Este paquete incluye los 10 títulos KIMERA más representativos de éste nivel. Cubren con actividades lúdicas aspectos relacionados con las ciencias sociales, la literatura, la música y material de referencia.

Incluye los siguientes títulos:

- 1 - ORTOGRAFÍA INTERACTIVA
- 2 - HISTORIA DE COLOMBIA INTERACTIVA
- 3 - GEOGRAFÍA DE AMÉRICA LATINA
- 4 - CÍVICA INTERACTIVA
- 5 - PREUNIVERSITARIO ICFES
- 6 - CLÁSICOS DE LA LITERATURA JUVENIL
- 7 - EL MUNDO DE LA MÚSICA - Su historia y su lenguaje
- 8 - SIMÓN BOLÍVAR, SU VIDA, SU OBRA, SUS ESCRITOS
- 9 - CONSTITUCIONES DE AMÉRICA LATINA
- 10 - SOLUCIONARIO ÁLGEBRA DE BALDOR

4. LAB PACK - FAMILIAR

Este paquete incluye los 10 títulos KIMERA de interés para toda la familia.

Incluye los siguientes títulos:

- 1 - BAÚL DE JUEGOS - Vocales, números, abecedario y figuras geométricas
- 2 - MI MUNDO Y YO - Desarrollo Perceptivo
- 3 - TALLER DE DIBUJO CREATIVO - Garabatos
- 4 - EL RENACIAJO PASEADOR - Cuentos para Leer y Colorear
- 5 - RAFAEL POMBO - Cuentos para Leer, Escuchar Y Repetir
- 6 - TÍO TIGRE Y TÍO CONEJO - Hagamos Cuentos
- 7 - DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO
- 8 - EL MUNDO DE LA MÚSICA
- 9 - LA SAGRADA BIBLIA

5. LAB PACK - ENTRENADORES

- 1 - PREUNIVERSITARIO ICFES
- 2 - TOEFL TRAINER - Computer Based Toefl Trainer
- 3 - MICHIGAN TRAINER

6. LAB PACK - ESCOLAR

Introducción al uso del Software Educativo

Este paquete incluye los 10 títulos KIMERA más indicados para que un profesor se inicie en el uso del software educativo. Incluye muestras de los diferentes niveles educativos: Preescolar, primaria básica y secundaria, tanto programas interactivos con actividades y contenidos lúdicos como material de referencia.

Cabe anotar que los programas incluidos en el paquete son auto ejecutables, lo cual significa que el computador automáticamente inicia el proceso de instalación y ejecución del programa y a partir de ahí, en pantalla se indica la forma de uso.

Adicional a esto, cada título incluye su respectiva guía de uso, la cual orienta al profesor en el uso del programa frente a las relaciones entre las áreas, el desarrollo de las competencias, la incorporación de los ejes transversales y la contextualización del contenido.

Incluye los siguientes títulos:

- 1 - TALLER DE DIBUJO CREATIVO - Garabatos
- 2 - BAÚL DE JUEGO - Vocales, números, abecedario y figuras geométricas
- 3 - JUEGO CON LAS MATEMÁTICAS - Suma, resta, multiplicación y División
- 4 - LOS VIAJES DE GULLIVER - Cuentos para leer y colorear
- 5 - CUENTOS DE RAFAEL POMBO - Cuentos para leer, escuchar y repetir
- 6 - TÍO TIGRE Y TÍO CONEJO - Hagamos cuentos
- 7 - SIMÓN BOLÍVAR - Su vida, su obra, sus escritos
- 8 - DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO ESCOLAR
- 9 - EL MUNDO DE LA MÚSICA
- 10 - ORTOGRAFÍA INTERACTIVA

7. LAB PACK - LENGUAJE Y COMUNICACIÓN

Este paquete incluye los 10 títulos KIMERA más representativos del área de Lenguaje y comunicación en los diferentes niveles educativos. Estos programas contienen actividades lúdicas que permiten un acercamiento, refuerzo y comprensión de la lectura, escritura y el desarrollo de las habilidades comunicativas.

Incluye los siguientes títulos:

- 1 - INCAS - Cuentos para leer y colorear
- 2 - DIOSES MAYAS - Cuentos para leer y colorear
- 3 - EL RENACUAJO PASEADOR - Cuentos para leer y colorear
- 4 - LOS VIAJES DE GULLIVER - Cuentos para leer y colorear
- 5 - CUENTOS PINTADOS DE RAFAEL POMBO - Versos y rimas para leer, escuchar y repetir
- 6 - TÍO TIGRE Y TÍO CONEJO - Hagamos cuentos
- 7 - ALADINO Y LA LÁMPARA MARAVILLOSA - Hagamos cuentos
- 8 - CUENTOS DE SIEMPRE - Cuentos para leer, escuchar
- 9 - CLÁSICOS DE LA LITERATURA INFANTIL
- 10 - CLÁSICOS DE LA LITERATURA JUVENIL

8. LAB PACK - ESPECIAL

Para usuarios con requerimientos especiales:

Incluye los siguientes títulos:

CIEGOS Y BAJA VISIÓN

- 1 - BAÚL DE JUEGOS - Vocales, números, abecedario y figuras geométricas

SORDOS

- 2 - MI MUNDO Y YO - Desarrollo Perceptivo
- 3 - EL RENACUAJO PASEADOR - Cuentos para leer y colorear
- 4 - INCAS - Cuentos para leer y colorear
- 5 - JUEGO CON LAS MATEMÁTICAS - Sumo, resto, Multiplico y Divido